Feengenerator - ein WOPC Beitrag von Christian "Rorschachhamster" Sturke, besucht meinen Blog, der Rand basiert hierdrauf, Veröffentlicht unter

Feen sind unberechenbar, anderweltlich, der menschlichen Logik entzogen - trotzdem haben Spieler oft eine ziemlich genaue Vorstellung davon, was sie zu erwarten haben. Doch Folklore und Märchen erweitern den engen Feenbegriff im Rollenspiel und zeigen das Feenwesen vor allem Individuen sind...

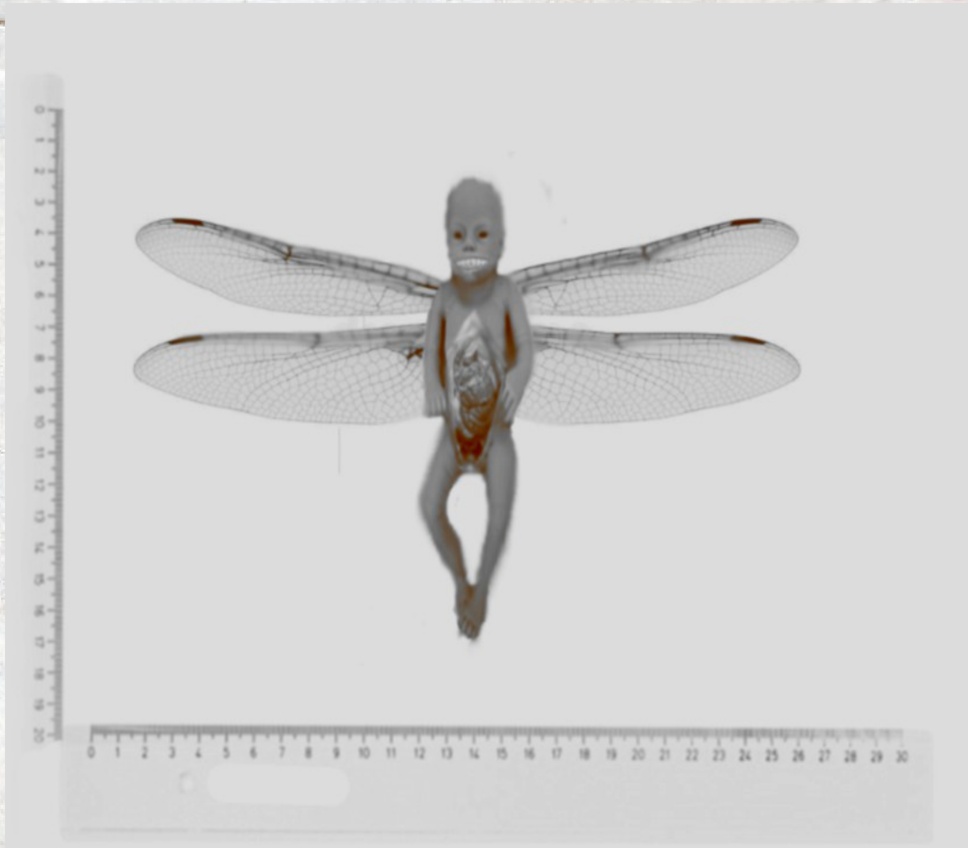
W30	Grundsätzlich...	Empfindlich/Resistent**	Verlangen	Fraktion/Gesinnung	Details	Zauber	Persönlichkeit	Namen***	Abenteueraufhänger
1	Anthropomorphes Tier	Alkohol	Alkohol	Chaosfürsten	Blüten statt Haare	Bezaubern	Ehrenhaft	Ari	2* W24 auf Fraktion für Diplomatische Mission
2	Ätherisch	Blei	Anerkennung	Der Jäger	Dehnbarer Körper	Blütenfluch	Eiskalt	Boz	Auf dem Weg zu W24 Fraktion um Streich zu spielen
3	Blütenfee	Eisen	Berühmtheit	Erdmännchenhof	Dornen	Feuerwurm	Faul	Chen	Bietet 3 Wünsche gegen Erstgeborenes Kind
4	Drachenähnlich	Erde	Bestimmte Nahrung	Goblinkönig	Edelsteinnägel/klauen	Gefühlsaufwallung	Feige	Cinu	Bietet Dienste an gegen Verlangen
5	Dürr	Feuer	Dichtkunst	Herren der Ordnung	Federn statt Haare	Haarausfall	Feurig	Des	Flieht vor Monster, bietet Zauber gegen Hilfe
6	Echsenhaft	Fleisch	Diebstahl	Herzkönigin	Geisterhaft	Haarwachstum	Flatterhaft	Ein	Hält SC für Angehöriger von eigener Fraktion
7	Elfisch	Flüche	Drogen	Hof des Sommers	Geweih/Hörner (1W3)	Halluzination	Freundlich	El	Hält SC für verfeindete Fraktion (W24)
8	Fischig	Gase	Duell	Hof des Winters	Große Ohren/Nase etc.	Herbeirufen von Feen	Fröhlich	Fan	Hat gestohlenes Kind oder Wechselbalg dabei
9	Funkenwesen	Geschosse	Edelsteine	Lampenherren	Insektenbeine	Hexenkreis	Grausam	Fer	Hat rachsüchtigem Wesen Streich gespielt
10	Goblinartig	Gestein	Einsamkeit	Mondpalast	Insektenfühler	Hunger	Herrschaftlich	Gil	Hat Resistenz verloren, sucht Hilfe z. wiederherstellen
11	Hexenähnlich	Gift	Geselligkeit	Nachthexe	Kindliches Aussehen	Illusion	Herzensgut	Hon	Hat Verlangen verloren, will es zurück
12	Insektenhaft	Gold	Gestohlener Gegenstand	Oberon	Lange bewegliche Haare	Kuss der Zukunft	Kannibalisch	Is	In großer Furcht vor Empfindlichkeit
13	Kleinwüchsig	Heilung	Jemandem dienen	Palast der Eishexe	Libellenflügel	Kuss des Wasseratmens	Kindlich	Jom	Magisch beeinflußt, Verlangen übermächtig
14	Lichtwesen	Holz	Jemanden beherrschen	Palast des Zwielichts	Moos statt Haare	Lichtmalerei	Matronenhaft	Ker	Möchte Sterbliche verstehen, fragt komische Dinge
15	Luftwirbel	Klingen	Macht	Rat der Balance	Nur ein Auge	Pilzwuchs	Pubertär	Lüsch	Spielt Streich
16	Menschlich	Knochen	Magie	Rosenprinzessin	Nur Halbstofflich	Schattentanz	Rächer	Mall	Sucht Freiwilligen zum Zauber testen
17	Mischwesen (Zentaur &c)	Licht	Musik	Sandmann	Puschelschwanz	Schlaf	Rechtschaffen	Nup	Sucht Hilfe, Verlangen wurde entzogen
18	Ogerhaft	Liebe	Rätsel	Schattenreich	Rabenflügel	Teleportation	Scheu	Ob	Sucht nach untreuem Partner, gebrochenes Herz
19	Pflanzlich	Luft	Ruhe	Schlaraffenland	Regenbogenglitzern	Versklavung	Schlechter Verlierer	Puck	Verflucht, verleiht Details an andere, sucht Hilfe
20	Pilzähnlich	Magie	Schlacht	Sonnentempel	Reißzähne	Verwirrung	Selbstbezogen	Quin	Verkauft zweifelhafte und unzuverlässige Magie
21	Schattengleich	Schlaf	Seelen	Titania	Schimmert	Weissagung	Sorglos	Rinn	Verlangt Ehrerbietung für eigene Fraktion
22	Schleim	Segen	Sex	Wasserpalast der Necker	Schmetterlingsflügel	wie ein mächtiger Druide	Stoisch	Siv	Verlangt Steuern für eigene Fraktion
23	Steinern	Silber	Sterblichkeit	Wolkenkuckucksheim	Sehr langer Schwanz	wie ein mächtiger Magier	Tierhaft	Tink	Verlangt Wegezoll in Art des Verlangens
24	Tierförmig	Stumpfe Waffen	Streit	Wolkenpalast des Riesen	Sehr schnell	wie ein mittlerer Druide	Träumerisch	Tom	Verliebt sich in SC, eifersüchtiger Partner
25	Vogelgleich	Verzauberung	Unabhängigkeit	Bei allen Angesehen	Silberblick	wie ein mittlerer Magier	Unberechenbar	Umi	Versucht sich gegen Empfindlichkeit zu immunisieren
26	Wasserstrudel	Waffen	Unsterblichkeit	Sucht nach Anstellung	Taubenflügel	wie ein schwacher Druide	Unstet	Ven	Will die SC begleiten, Verlangen als Belohnung
27	Wichtig (wie Wicht)	Wahren Namen	Wahre Liebe	Unabhängiger Held	Unsichtbar	wie ein schwacher Magier	Vergesslich	Wor	Will Schatzkarte zu zufälligem Verlangen verkaufen
28	Zierlich	Wasser	Wettkampf	Unabhängiger Schurke	Vogelfüße	Wunsch	Vorlaut	Xin	Will verfluchten Gegenstand loswerden
29	Zwergenhaft	Zauber	Wissen	Uninteressiert	Ziegenfüße	Zaubermusik	Weise	Yani	Will verfluchten Gegenstand verkaufen
30	Gestaltwandler*	Zorn	Nichts	Wechselnd	Zwei verschiedene Augen	Zwingtanz	Zwielichtig	Zull	Will Zugang zu eigenem Verlangen kaufen

* Zweimal Würfeln, bei einer weiteren 30 kann sich die Fee beliebig verwandeln, ein Wurf zeigt dann nur die Lieblingsgestalt ** Zweimal würfeln - bei gleichem Ergebnis situationsabhängig *** 1W4 mal würfeln

Autopsiebericht Objekt 42-A

Name des Verschiedenen:	Unbekannt
Rasse:	~~Fee~~ Unbekannt
Geschlecht:	Unbekannt
Alter:	Unbekannt, scheint ausgewachses Exemplar
Art des Todes:	Tod aufgefunden

Beschreibung des Körpers:	Unbekleidet, keine Tätowierungen, kein Körperschmuck. Zähne Spitz zugefeilt, Augen durchgängig schwarz ohne sichtbare Iris, keinerlei Körperbehaarung
Rigor Mortis:	Ja
Verletzungen und Wunden:	Der Kopf ist an einer Seite verformt, wie durch äußere Gewalteinwirkung. Ansonsten ist der Zustand des Körpers als erstaunlich gut zu bezeichnen, allerdings scheint eine außer-gewöhnlich rasche Verwesung statt-zufinden, die eine genaue Untersuchung der inneren Organe und Muskulatur unmöglich machte.



Durchführender Arzt:
Dr. A. Grosham

Dr. Albert Grosham

Empfehle dringendst Vivisektion von Objekt 42-B, um beginnende Organzersetzung möglichst hinauszuzögern. Dr. G.

Blutfeen

von Liechtenauer

[Monster, im Feenwald, Fantasy/Horror, systemneutral]



Beschreibung: Eine Blutfee ist ca. 15 cm groß und entwickelt mit ihren gräulich durchscheinenden Libellenflügeln eine enorme Fluggeschwindigkeit und Wendigkeit. Damit hört die Ähnlichkeit zu den eher gutartigen anderen Feenvölkern aber auch schon auf. Blutfeen sind von den krallenbewehrten Füßen bis zu ihrem haarlosen Kopf komplett nackt, weisen jedoch keinerlei äußerliche Geschlechtsmerkmale auf. Aus ihren überproportional breiten, schwarzlippigen Mündern ragen viele nadelspitze Zähne und zwei rotglühende, pupillenlose Augen blitzen bösartig aus eingesunkenen Augenhöhlen hervor. Über ihren fragil erscheinenden Gliedern spannt sich eine aschfahle von roten Äderchen durchzogene Haut. Das auffallendste Merkmal sind jedoch die zwei schwarzen mit Wiederhaken versehenen Stacheln, die eine Blutfee anstelle von Unterarmen und Händen besitzt. Diese erinnern vom Material her an die ölig glänzenden Panzer von Hirschkäfern, sind jedoch fast so widerstandsfähig wie gehärteter Stahl. Mit diesen Waffen attackieren die kleinen Scheusale im Vorbeiflug ungeschützte Körperteile ihrer Opfer oder sie klettern in Schwachstellen der Rüstungen um die Augen oder andere empfindliche Organe zu verletzen. Hierbei zeigen sie keinerlei Vorsicht oder Furcht und wenn eine der scheußlichen Kreaturen erschlagen wird (dafür reicht ein gut platzierter Schwerthieb), scheinen zwei neue an ihre Stelle zu treten. Sie treten meist in Schwärmen mit bis zu 100 Individuen auf. Dabei ist unklar, ob eine Blutfee überhaupt ein Bewusstsein als Individuum besitzt, denn im Gegensatz zu ihren eher freigeistigen Artgenossen werden sie von einer starken Schwarmintelligenz und der geistigen Verbindung zu ihrer Blutmutter gesteuert. Auch ist nicht bekannt, ob Blutfeen des Sprechens überhaupt mächtig sind geschweige denn ob sie eine eigene Sprache besitzen. Ein Schwarm Blutfeen scheint keinen anderen Antrieb zu kennen als pure Boshaftigkeit und die Gier nach frischem Blut.

Fähigkeiten: Libellenflug (können in der Luft schwebend an einer Stelle verharren), beidhändiger Kampf, Schmerzresistenz, Treibjagd, können binnen Sekunden ihr Eigengewicht in Blut zu sich nehmen, sehr feiner Geruchs- und Gehörsinn, Nachtsicht / schlechte Sicht bei Tag (Anmerkung: Blutfeen sind keine Untoten, scheuen aber das Tageslicht, weil es ihre Fähigkeiten stark einschränkt)

Psionische Fähigkeiten: Die geistigen Kräfte von Blutfeen werden stärker, je mehr von ihnen sich auf ein Ziel fokussieren:

- **1-4 Blutfeen**: Illusion von Geräuschen
- **5-10**: Illusion von Geräuschen und Trugbildern
- **11-20**: Illusion von Geräuschen und Trugbildern, Albträume verursachen, Geistschlag/Verwirrung
- **21+**: Illusion von Geräuschen und Trugbildern, Albträume verursachen, Geistschlag/Verwirrung, Blindheit, Paralyse-Schock

Ausrüstung: Außer den am Ellenbogen festgewachsenen Stacheln tragen Blutfeen in der Regel keinerlei Ausrüstung.

Die Blutmutter

Da sich Blutfeen nie soweit von ihrer Blutmutter entfernen, dass die geistige Verbindung abreißt, macht es Sinn die beiden Wesenheiten gemeinsam vorzustellen.

Beschreibung: Der Legende nach wohnt die „finstere Mutter“ der Blutfeen in einem alten knorrigen Eichenbaum, der auf einer Lichtung mitten im berüchtigten Harder-Wald steht. Nicht bekannt ist allerdings die Tatsache, dass der dämonisch beseelte Baum selbst die Blutmutter ist. In ihrem Umfeld wächst keine Pflanze auf der morastigen Erde und selbst der Schnee färbt sich schwarz sobald er den verdorbenen Boden berührt. Der gewaltige schwarze Baum trägt selbst im tiefsten Winter große rote Früchte, die entfernt an feucht glänzende Granatäpfel erinnern. Hierbei handelt es sich allerdings keineswegs um vitaminreiche Kost, sondern um die Brutblasen, in denen die Blutfeen heranwachsen. Die Blutmutter nährt sie und sich selbst vom Blut der Lebenden, die sie vornehmlich mit ihren psionischen Fähigkeiten zu sich lockt, mit ihren Wurzeln umschlingt und langsam aussaugt. Dabei geht die Blutmutter mit ihrem Opfer eine Art Symbiose ein, die dafür sorgt, dass der „Blutspender“ ungeachtet der Witterungsbedingungen möglichst lange in einem trance-ähnlichen Schlaf am Leben bleibt.

Auch wenn die Blutmutter keine Augen im eigentlichen Sinne besitzt, so kann sie mit ihren geistigen Fähigkeiten das Eindringen von Lebewesen in ihren Wald schon von weitem spüren und sendet ihre Brut aus, die Nahrung zu sich zu treiben. Haben die Opfer erst einmal das sumpfige Areal um die Blutmutter betreten bleiben sie meist schon nach wenigen Schritten im Morast stecken. Dann erheben sich aus der toten Erde die Wurzeln des Baumes, um das Opfer langsam zu umschlingen und näher an sich heranzuziehen. Je näher es dem schwarzen Herzen im Zentrum der Baumkrone kommt, desto anfälliger wird es gegen die geistigen Attacken.

Die Blutmutter kann nur vernichtet werden, indem man ihr schwarzes, pulsierendes Herz aus der Baumkrone heraushackt und zerstört oder indem man den ganzen Baum verbrennt. Dies gestaltet sich aber alles andere als einfach, da das blutgetränkte, schwammige Holz nicht gut brennt. Mit dem Tod der Mutter sterben auch alle Blutfeen, die sich noch nicht zu ihrem Schutz geopfert haben.

Psionische Fähigkeiten: Illusion von Geräuschen und Trugbildern, Albträume verursachen, Geistschlag/Verwirrung, paralysierender Schock, empathische Kommunikation, bewahrender Schlaf, geistiger Befehl

Ausrüstung: Keine, am Fuße des Baums finden sich aber einige wertvolle Gegenstände früherer Opfer

Hintergrund: Die Blutmutter war vor vielen hundert Jahren ein einfacher Eichenbaum am Rande eines längst vergessenen Dorfes. Von der fanatischen Familie Harder wurde er damals als Hinrichtungsbaum genutzt und viele „Sünder“ fanden an seinen starken Ästen aufgeknüpft oder an den breiten Stamm genagelt den Tod. So sickerten über die Jahre all die Verzweiflung, der Hass und das Blut der Getöteten in seinen Stamm hinein…

Der Blutfeenwald

[Abenteuer, Im Feenwald, Fantasy/Horror, systemneutral] **von Liechtenauer**



„Hör zu mein Kind und gib fein acht
geh nicht in den Harder-Wald bei Nacht
denn auf verdorbener Erde zwischen toten Büschen
wird die finstere Mutter dich erwischen
sie lauert geduldig mit ihrer Brut
vereint in der Gier nach deinem Blut“

Eine Abenteurergruppe befindet sich auf dem Weg in die nächste Stadt, als plötzlich ein Schneesturm aufzieht. Glücklicherweise stoßen sie vor Einbruch der Dämmerung auf eine Herberge und Amalia, die Wirtin der „Postsäule“, hat sogar noch ein Zimmer für sie frei. Als sie am späteren Abend gemütlich am prasselnden Kaminfeuer sitzen, fliegt plötzlich die Tür auf und begleitet von starkem Schneegestöber stolpert eine entkräftete Frau in den Schankraum. Sie trägt die einfache Kleidung einer Bäuerin und unter ihrem abgetragenen Mantel zeichnet sich deutlich die Wölbung einer fortgeschrittenen Schwangerschaft ab. Mit letzter Kraft stemmt sie sich vom Dielenboden hoch und fleht die erschrockenen Gäste um Hilfe an. Sie scheint den Ortsansässigen gut bekannt – Die Wirtin nennt sie Melina – und man hilft ihr rasch auf und setzt sie ans wärmende Feuer. Dort schildert sie unter Tränen ihren Kummer: Ihr Ehemann Roland, ein glückloser Bauer und Vater ihres ungeborenen Kindes, hat sich in seiner Verzweiflung seine Familie gut über den Winter zu bringen vor zwei Tagen in den Schnee hinausgewagt, um Wild zu jagen. Als er am Abend und auch bis zum nächsten Morgen nicht zurückgekehrt war, hat sie sich aufgemacht, um ihn zu suchen. Sie fand jedoch nur seinen blutgetränkten Mantel am Rande des Harder-Waldes. Von ihrem Roland jedoch keine Spur…

Sofort kehrt bedrückende Stille ein in der eben noch so fröhlichen Herberge und die Gäste sprechen der Frau ihr Beileid aus. Einige stecken ihr gar schon den üblichen Witwengroschen zu. Ihr verzweifeltes Flehen, einen Suchtrupp fähiger Männer nach ihrem Roland auszuschicken, stößt nur auf Kopfschütteln und mitleidige Blicke. Aus dem verfluchten Harder-Wald gibt es kein Entrinnen, so sagt man. In ihrer Verzweiflung wendet sie sich an die Fremden.

Sollten die Abenteuer bereit sein der Frau zu helfen, so führt sie die Gruppe am nächsten Tag an den Rand eines dunklen Nadelwaldes, wo sie Rolands Mantel gefunden hat. Ein paar Schritte in das Dickicht hinein, sehen sie einen ebenfalls blutbespritzten Hut an einem Ast hängen. Fast als wäre er dort absichtlich hingehängt worden.

Wenn sie all ihren Mut zusammennehmen und den Wald betreten, fällt ihnen zunächst die unnatürliche Stille auf. Kein Tier ist zu hören und kein Lüftchen weht. Der ganze Wald scheint wie abgestorben. Nur das Knirschen des Neuschnees unter den Stiefeln hallt unnatürlich laut in ihren Ohren wieder. Schon nach wenigen hundert Metern stehen die Bäume so dicht, dass kaum ein Lichtstrahl mehr die Erde berührt. Einem Magiebegabten wird bald gewahr werden, dass diesem Ort etwas Unnatürliches anhaftet. Der Lichteinfall scheint öfter plötzlich seine Richtung zu ändern und ihre Fußabdrücke im Schnee sind schon nach wenigen Metern wieder verschwunden. Hinzu kommt noch, dass die Abenteurer zunehmend Kopfschmerzen bekommen und ihre Sicht beeinträchtigt ist. Unter diesen Umständen ist es fast unmöglich, sich im dichten Harder-Wald nicht zu verlaufen und einem kundigen Waldläufer wird schon bald auffallen, dass sie sich im Kreis bewegen. Allen Bemühungen zum Trotz werden sie weder weitere Hinweise auf den Verbleib des armen Roland noch einen Ausweg aus dem Forst finden. So sind sie gezwungen erschöpft im Forst ihr Nachtlager aufzuschlagen und stellen (hoffentlich) eine Nachtwache auf. Die übrigen fallen in einen unruhigen Schlaf und werden von Albträumen geplagt.

Kurz vor Mitternacht fühlt sich der Wachposten plötzlich beobachtet. Hier und da meint er ein bösartiges Kichern zu vernehmen und kleine Schatten huschen im Dickicht umher. Immer zahlreicher sind rotglühende Augenpaare in der Dunkelheit zu erahnen, begleitet von einem surrenden Geräusch, das stetig lauter wird. Als das Surren schon fast einem Tosen gleicht brechen ca. 50 Blutfeen über die Charaktere herein. Die humanoiden Feenwesen sind nur eine Spanne groß von den nackten krallenbewehrten Füßen bis zu ihrem haarlosen Kopf und aus ihren überproportional breiten, schwarzlippigen Mündern ragen viele nadelspitze Zähne hervor. Ihre aschfahle von roten Äderchen durchzogene Haut hebt sich fast weiß gegen die Finsternis ab und zwei bösartige pupillenlose Augen blitzen aus eingesunkenen Augenhöhlen hervor. Anstelle von Unterarmen und Händen haben sie zwei schwarz glänzende Stacheln und getragen von gräulich durchscheinenden Libellenflügeln stürzen sie sich auf die Rastenden. Die kleinen Wesen attackieren im Vorbeiflug ungeschützte Körperteile der Abenteuer oder klettern in die Schwachstellen ihrer Rüstungen. Dabei zeigen sie keinerlei Furcht und wenn eine der scheußlichen Kreaturen zerquetscht wird, scheinen zwei neue an ihre Stelle zu treten. Wenn sie sich nichts einfallen lassen wird der Blutverlust durch die zahlreichen kleinen Wunden die Abenteurer alsbald entkräften. Darüber hinaus haben die kleinen Geschöpfe im Schwarm die Fähigkeit, den menschlichen Geist zu verwirren und Trugbilder entstehen zu lassen. Sie hegen jedoch nicht die Absicht die Helden an Ort und Stelle zu töten und auszusaugen. Vielmehr wollen sie die Menschen ins Zentrum des Waldes treiben, wo ihre Blutmutter gierig auf frische Nahrung wartet.

Ob die Helden die Blutfeen nun zurückschlagen und verfolgen, oder ob sie von den bösartigen Geschöpfen getrieben werden, irgendwann gelangen sie zu einer größeren Lichtung, auf der anscheinend kein Schnee gefallen ist. Bei näherer Betrachtung stellen sie jedoch fest, dass der Schnee sich schwarz färbt, sobald er den Boden berührt und eine teerig-ölige Konsistenz annimmt. In der Mitte der Lichtung steht ein knorriger Baum, der an eine uralte Eiche erinnert und im Nadelwald seltsam deplatziert wirkt. Obwohl tiefer Winter herrscht trägt er große rote Früchte, die entfernt an Granatäpfel erinnern. An seinen schwarzen Stamm gelehnt sehen sie zu ihrer Überraschung neben einigen Wildtieren und zahlreichen Gerippen auch den Bauer Roland sitzen – zumindest passt er auf die Beschreibung – mit auf die Brust gesunkenem Kopf. Sein Brustkorb hebt und senkt sich jedoch deutlich unter dem zerfetzten Hemd, obwohl er ohne Mantel und Feuer längst hätte erfroren sein müssen. Ein scharfes Auge wird vielleicht bemerken, dass seine Arme und Beine unter dem schwarzen Schnee von einem dichten Wurzelgeflecht bedeckt sind dessen feine Enden in der Nähe der Schlagadern direkt unter die Haut gehen.

Hintergrund für den SL: Der von dämonischer Macht beseelte Baum ist die Blutmutter der kleinen Feenwesen. Und bei den Früchten handelt es sich keineswegs um vitaminreiche Kost, sondern um die Brutblasen, in denen die kleinen Geschöpfe heranreifen. Auch wenn die Blutmutter keine Augen im eigentlichen Sinne hat, so hat sie das Eindringen der Abenteurer schon beim Betreten ihres Waldes gespürt und sich auf deren Geist eingeschwungen. So ist sie auf einen Angriff gut vorbereitet. Sollten die Helden die Lichtung betreten, werden sie schon nach wenigen Schritten im öligen Morast steckenbleiben. Zu ihrem Schrecken erheben sich dann aus der toten Erde die Wurzeln des Baumes und bewegen sich langsam auf sie zu. Wenn sie sich nicht befreien können, werden ihre Arme und Beine ebenfalls umschlungen und sie werden zum Stamm des Baumes hingezogen. Je näher sie dem schwarzen Herzen im Zentrum der Baumkrone kommen, desto anfälliger werden sie gegen die geistigen Attacken der Blutmutter, bis sie schließlich in einen tiefen Schlaf fallen. Greifen sie den Baum aus der Entfernung an, so stehen der Blutmutter ca. 60 weitere Blutfeen zur Verfügung, die in ihren Brutblasen schon die notwendige Reife erlangt haben. Diese werden die Abenteuer weiter schwächen und versuchen sie auf die Lichtung zu treiben oder mit Trugbildern zu locken.

Werden unsere Abenteuer diesen Kampf auf Leben und Tod überstehen? Und wenn ja, wie wollen sie den armen Roland seiner tödlichen Umarmung entreißen, ohne dass er sofort verblutet?

Dämmerung im Feenwald

Ein Dungeon World-Abenteuerstarter

Fragen

Gegen wessen Rat hast du den Feenwald betreten und warum?
Warum hast du _____________ mitgenommen?
Wer sind die bekanntesten Bewohner dieses Waldes?
Was weißt du über einen Hirsch mit goldenem Geweih, angeblich der Herr des Waldes?
Was fürchten die Bewohner des Feenwaldes schon sehr lange?
Warum ist den Pfaden nicht zu trauen?
Vor welchen Gefahren wurdest du gewarnt?
Was hast du über das seltsam leuchtende Moos und die Pilze im Wald gehört?
Warum fürchtest du, dich im Feenwald zu verirren?
Was hast du über den Schattenwurm gehört, der angeblich den Wald plagt?*

Abenteuerspielzüge

Wenn du dem Irrlicht folgst, würfle+IN
*Bei einer 10+ führt es dich zu einem besonderen Ort.
*Bei einer 7-9 führt es dich zu einem besonderen Ort, du verlierst aber die Orientierung.

Wenn du eine leuchtende Beere isst, würfle+KO
*Bei einer 10+ wähle drei aus der Liste
*Bei einer 7–9 wähle eines
– Wenn du dem Irrlicht folgst, nimm einmalig +1
– Wenn du in ein Wurmloch kriechst, nimm einmalig +1
– Du siehst keine Halluzinationen
– Du hörst keine Stimmen

Wenn du in ein Wurmloch des Schattenwurmes kriechst, würfle+WE
*Bei einer 10+ erreichst du die Schattenwelt ohne Zwischenfälle
*Bei einer 7–9 erreichst du die Schattenwelt, aber der wähle eine Komplikation:
– Ein Teil von dir hat es nicht über die Schwelle geschafft. Erzähle, welcher Teil und was dir hier drüben fehlt.
– Teile der Schattenwelt setzen sich aus deinen Albträumen zusammen. Beschreibe sie.
– Egal, was du sagst, in der Schattenwelt kann dich niemand hören.
– Du kannst dich in der Schattenwelt nur erschreckend langsam fortbewegen.

Wenn du den Herr des Waldes erblickst, würfle +CHA.
*Bei einer 10+ stelle ihm drei Fragen über den Feenwald, er wird sie dir so gut er kann beantworten.
*Bei einer 7–9 stelle ihm eine Frage, er wird dich dafür aber um etwas bitten. Tust du es nicht, wirst du ihn nie mehr erblicken.

Unsichtbarer Gärtner

Einzelgänger, Intelligent, Klein, Magisch, Amorph
Unsichtbare Harke (niedrigster von W8 Schaden) *Kurz*
10 TP Rüstung 0
Besonderheit: Unsichtbar, Pflanze

Der Unsichtbare Gärtner ist von unbekannter Form und Art. Die Feen des Waldes glauben, dass es sich um ein Pilz- oder Pflanzenwesen handelt aber sicher ist das keineswegs. Auf jeden Fall ist es normalerweise friedlich, es sei denn, man erntet die falschen oder zu junge Kräuter oder reißt die mutwillig aus.
Instinkt: Hegen und pflegen.

- Beschütze bedrohte Kräuter mit deinem Leben
- Schlage aus der Unsichtbarkeit zu
- Verschwinde spurlos
- Lass dich durch eine Opfergabe besänftigen

Schattenwurm* (Grundwerte)

Einzelgänger, Groß, Magisch, Externar
Schleimige Fühler (niedrigster von W8 Schaden in dieser Welt/ höchster von W8 Schaden in der Schattenwelt) *Kurz, Lang*
12 TP Rüstung 2
Besonderheit: Kann nur in der Schattenwelt getötet werden

Seine Nahrung, die Angst, ist das Einzige, was den Schattenwurm am Leben hält.
Instinkt: Angst konsumieren

- Plage sie mit Albträumen
- Vergifte sie mit Schlafgift
- Erwecke Schatten zu stofflichem Leben
- Ziehe sie hinüber in die Schattenwelt
- Friss von ihren Ängsten

Passe die Werte des Schattenwurmes an die Antworten der Spieler*innen an, füge ggf. Spielzüge hinzu.

Impressionen

Pilze und Moos scheinen im Dunkeln zu leuchten.
Seltsam große Insekten schwirren herum, oder sind es gar keine Insekten?
Leuchtende kleine Beeren hängen schwer an dichten Büschen.
Huschende, sich scheinbar bewegende Schatten.
Ein vermooster Steinkreis, seit Jahren verlassen.
Das satte Grün des Waldbodens scheint im Schatten zu verblassen.
Das Rauschen des Blätterdaches hört sich an wie das Tuscheln verstohlener Stimmen.
Lichter leuchten auf und verschwinden wieder – ohne erkennbare Ursache.

1W6 Besondere Orte

1. Sonnige Lichtung

Ein Gefühl der Wärme, als ob das Sonnenlicht jederzeit auf sie scheinen würde, herrscht auf dieser Lichtung, selbst bei Nacht. Der Schattenwurm kann sie nicht betreten und sie bietet einen sicheren Rastplatz. Wer hier sein Lager aufschlägt, heilt +2 TP.

2. Uralter Steinkreis

Dieser uralte Steinkreis ist fast gänzlich zugewachsen. Aufmerksame SC können hier sicherlich einen oder zwei längst vergessene magische Gegenstände finden. **Wenn du hier einen göttlichen Zauber sprichst, der nicht von einer bösen Gottheit gewährt wird,** erhalte +1.

3. Dunkler Brunnen

Früher war dieser Brunnen ein heiliger Ort. Heute ist er versiegt und führt in die endlosen Tiefen der Schattenwelt. **Wenn du in den Brunnen springst** kommst du in der Schattenwelt heraus, wie wenn du durch ein Wurmloch kriechst, nur dass das Ergebnis automatisch als 10+ gewertet wird.

4. Verlassener Kräutergarten

Wer hier Gewissheit erlangt, könnte herausfinden, dass der Garten keineswegs verlassen ist, sondern von einem **Unsichtbaren Gärtner** gepflegt wird.
Wenn du hier Kräuter erntest, würfle +WE.
*Bei einer 10+ erntest du drei Portionen Heilkräuter.
*Bei einer 7-9 erntest du eine Portion Heilkräuter aber der unsichtbare Gärtner wird wütend.

5. Baum der Dryade

Diese Dryade leidet unter den negativen Energien des Schattenwurmes. Wenn die SC ihr helfen, erhalten sie dauerhaft +1, wenn sie den Herr des Waldes erblicken.

6. Tobag, der Sammler

Dieser Gnom, der seinen Laden unter einem Pilz aufgeschlagen hat, bietet seine Waren feil. Er hat Heilkräuter, Standardausrüstung und einige geringere magische Gegenstände im Angebot, die er im Wald aufgelesen hat.

Heilkräuter

Eine Portion dieser Kräuter heilt bei Verzehr 3 TP aber wenn du in der Zeit nach der Einnahme dem Irrlicht folgst, nimm -1.

Geh nicht in den Feenwald!

Ein Szenario für den WOPC 2017

Kategorie „Im Feenwald“

für das System **Geh nicht in den Winterwald**

Hintergrund

Weinend und völlig aufgelöst kam Miriam Hartmann zu ihrem Ehemann Fred auf den Dorfplatz gerannt und schluchzte vor sich hin. Ihre beiden Söhne wurden von Lichtkugeln in den nahen Wald gelockt, während Miriam gerade dabei war Blumen und Kräuter zu sammeln. Sie hatte gerufen und geschrien, aber die beiden waren nicht zurückgekehrt und Miriam traute sich nicht alleine in den dunklen Wald. Fred und einige Freiwillige machten sich bereit um den Kinder zu folgen und sie zurückzubringen.

Charaktere

Die Spielercharaktere sind Teil des Suchtrupps. Es gibt keine Einschränkungen für die Charakterwahl. Es wäre möglich, dass einer der Spieler die Rolle des Vaters Fred übernimmt.

Szenen

In den Wald

Obwohl die Sonne noch hoch am Himmel stand fröstelte es die Mitglieder des Suchtrupps, als sie den Winterwald betraten (jeder Spieler erhält einen Kältemarker). Jeder Schritt in den Wald schien das Sonnenlicht immer weiter zu dämpfen und auch die Geräuschkulisse wurde immer dumpfer.

Die Lichter

Nach einiger Zeit konnten auch die Mitglieder des Suchtrupps die beschriebenen Leuchtkugeln sehen. Hellblau leuchtend schwebten sie dahin. Trotz jeglicher Anstrengungen des Suchtrupps blieb der Abstand immer gleich. Sollten die Charaktere den Lichtern einige Zeit gefolgt sein verlieren sie jegliche Orientierung (was ihnen einen weiteren Kältemarker einbringt).

Die Feenlichtung

Schlussendlich führte die Verfolgung den Suchtrupp auf eine Lichtung. Warmes Sonnenlicht strahlte den Charakteren entgegen und Gras und Bäume hatten wieder zu ihrer hellen grünen Farbe gefunden. Überall auf der Lichtung schwirrten Feen herum. Menschliche Körper, aber nur vogelgroß, mit Insektenschwingen, Bekleidung aus Blättern und Augen mit Farbe von Honig und Gold. Als sie auf den Suchtrupp aufmerksam wurden, schwirrten sie zu ihm und begannen mit lieblichen Stimmen vielerlei Fragen zu stellen: „Wer seid ihr?“. „Wo kommt ihr her?“ usw. (all diese Wärme und Freundlichkeit nimmt den Spielern einen Kältemarker). Wurden die Feen nach den beiden Kinder gefragt erzählten diese, dass die Kinder in Sicherheit seien. Die Feen hatten sie in dem düsteren Teil des Waldes beschützt und nun warteten sie bei der Feenkönigin darauf abgeholt zu werden. Es wurde auch angeboten die Charaktere zur Königin und den Kindern zu bringen.

Die Feenkönigin

Am Ende der Lichtung stand ein Jahrhunderte alter Baum. Zwischen seinen Wurzeln befand sich ein kleiner, mit geflochtenen Blumenranken verhangener, Durchgang ins Innere des Baumes. Der Innenraum war groß ausgehöhlt, sodass sogar die Charaktere aufrecht stehen konnten. Ausgeleuchtet durch die Feen sahen sich die Mitglieder des Suchtrupps der Feenkönigin gegenüber. In einer Robe aus goldenen Blättern strahlte sie ein Licht heller als das der anderen Feen aus. Auf dem Boden vor ihr spielten die beiden Kinder Freds und Miriams mit Figuren aus Holz und Kastanien zufrieden und lachend am Boden. Die Feenkönigin war sehr erfreut, dass die Charaktere kamen um die Kinder zu holen und verabschiedet den Suchtrupp mit vielen freundlichen Worten.

Der Horror

Nachdem die Charaktere den Baum verlassen hatten war nichts mehr so wie zuvor. Die Lichtung war überzogen mit verdorbenem Gras und totem Holz. Die einst so freundlichen Feen waren nun entartete Versionen ihrer selbst. Rote und violette Augen, Mäuler voller spitzer Zähne mit bösem Lachen, klauenbesetze Hände und deformierte Flügel ließen den Charakteren das Blut in den Adern gefrieren (plus einen Kältemarker). Müde des Schauspiels stürzten sich die Feen nun hungrig auf das noch lebende Fleisch!

DER BORKLING

EIN FEENMONSTER FÜR DUNGEONSLAYERS VON BARRYT ALS BEITRAG FÜR DEN WOPC IN DER KATEGORIE IM FEENWALD



ÜBER DEN BORKLING

Der Borkling, vom gemeinen Volk auch als Baumhüter bezeichnet, ist eine etwa 30cm große Kreatur aus dem Feenreich. Dort bewohnt er die ältesten Wälder und beschützt die alten Bäume vor unheil. In seinen jungen jahren ist ein Borkling mobil und nutzt seine Fähigkeit mit der Rinde zu verschmelzen um geschwind durch die Maumkronen zu turnen und Feinde mit seinem Bogenarm zu jagen. Im Laufe der Zeit wird jedoch der rindenähnliche Panzer des Borklings dick und knorig und schränkt seine Bewegung stark ein, bis ein alter Borkling mit etwa 60 Jahren die Fähigkeit zur Bewegung vollständig verliert. Zu diesem Zeitpunkt sitzt er wie ein Geschwür an seinem Wirtsbaum, den er nur noch mit seiner Magieverteidigt.
Neben dem Schießen mit Pfeilen kann ein Borkling einfache Zauber wie kleiner Terror oder Tiere besänftigen nutzen um sich zu verteidigen.

BORKLING

KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	1
HÄ:	0	GE:	4	AU:	2
4	7	10	5	5	14

Bewaffnung			Panzerung		
Nahkampf	WB+		Rüstung	PA+	2
Fernkampf	WB+	2			

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Zauber: Magische Rüstung, Kleiner Terror, Tiere Besänftigen

Beute:	Magische Eichel (1BT:Z , einmalig einsetzbar)				
GH:	5	GK:	wi	EP:	83

BESONDERE FÄHIGKEIT

Der Borkling verfügt über die Besondere Fähigkeit über Jahre eine magische Rüstung aufzubauen, die seine Lebenskraft steigert. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber Magicshe Rüstung, jedoch kann sie nur ein mal pro Jahr gewirkt werden. Wird eine Rinden Rüstung auf eine bereits bestehende gewirkt, wirken sie jedoch kommulative, d.h. ein Borkling wird von Jahr zu Jahr stärker.

Alle 5 Jahre, die ein Borkling seine Rüstung aufbaut, verliert er zuerst einen Punkt BE, dann GE und zuletzt AGI, bis er keine Punkte mehr verlieren kann. Wenn es so weit kommt, kann er sich nicht mehr bewegen und verliert zudem die Fähigkeit seinen Bogen zu benutzen.

Im Regenbogenwald

Ein One-Page-Dungeon-Starter für Dungeonworld

Julian Hofmann

Dieser Dungeon-Starter orientiert sich an den 20 Dungeon Starters von Marshall Miller und Mark Tygart. Alles hierin ist als Vorschlag gedacht und wartet darauf von dir für deine Gruppe angepasst zu werden. Wenn dir etwas nicht gefällt, schmeiß es raus und ersetze es durch etwas Besseres.

Was überliefert ist

„Vor vielen hundert Jahren erschienen die Feen auf unserer Welt. Ausgestoßen aus ihrer alten Heimat suchten sie einen Platz, an dem sie zuhause sein konnten – und fanden den Regenbogenwald. Sie legten ihren Zauberglanz auf ihn, damit er böse Schurken abhielt. Aber sie erregten die Aufmerksamkeit des dunklen Dämons Labartu, der sie aus ihrem schönen Reich vertrieb und ein Ei in die Mitte des Waldes legte, das sich fortan vom Zauber der Feen ernährte. Was mag nur aus diesem Ei kommen?“

- gehört von einer alten Kräuterfrau

Stelle deinen Spielern beim Betreten des Dungeons diese Fragen und notiere ihre Antworten:

- Was ist deine schönste Kindheitserinnerung?
- Warum könnt ihr den Wald nicht einfach so verlassen?
- Welche Albträume hast du, seit ihr den Wald betreten habt?

Eindrücke

- Kahle Bäume mit völlig schwarzer Rinde
- Hell schimmernde, eisblaue Äpfel, aus denen Blut heraustropft
- Verzerrte Baumfratzen
- Lachende Blütenkelche, die plötzlich verdorren
- Starker Verwesungsgeruch aus dem Unterholz
- Nach reinstem Honig duftende Blüten
- Alltägliche, aber verwitterte Gegenstände von Menschen, manchmal auf bizarre weise vergrößert oder verkleinert
- Plötzliche, bunte Entladungen von Magie
- Ein von knallroten Fliegenpilzen und einem Schwarm Stechmücken umringter Baumstumpf
- Verhärmte Waldtiere, die sprechen können und traurige Lieder singen
- Ein Schwarm Krähen oder Fledermäuse, die plötzlich in den Himmel aufsteigen

Je mehr dein Wald wie ein Tim-Burton-Horror-LSD-Trip aussieht, desto besser.

Spielzüge im Wald

- Wenn du **eine Verlorene Fee findest und sie zum Lachen bringen kannst**, verwandelt sie sich für einen kurzen Moment wieder in eine normale Fee zurück und du erhältst +1 Zauberglanz. Danach stirbt die Fee.
- Wenn die Gruppe **den Wald verlassen möchte**, würfle+Zauberglanz: Bei einem Erfolg (7+) verlasst ihr den Wald *10+: Derjenige, der gewürfelt hat, wählt zwei der folgenden Optionen *7-9: Derjenige, der gewürfelt hat, wählt eine der folgenden Optionen:
  - ○ Ihr müsst nichts Wichtiges zurücklassen.
  - ○ Der Wald stellt sich euch nicht in den Weg.
  - ○ Der Wald versucht später nicht, euch wieder einzufangen.

Dinge, die man finden kann

- **Watte aus Zucker**
  3 Anwendungen, 0 Gewicht
  Lässt du ein Stückchen Watte aus Zucker in einem Feenkreis liegen, erhältst du in der Nacht danach eine Gefolgsfee, die dir folgt, bis sie dir einmal nützlich sein konnte. Sie hat Loyalität +1 und verteile drei Punkte auf folgende Möglichkeiten: Adept, Einbrecher, Fährtenleser.
- **Perfekter Apfel**
  Einnahme, 0 Gewicht
  Wird dieser Apfel gegessen, fällt die Person sofort in einen todesähnlichen Schlaf. Nur ein Kuss wahrer Liebe kann sie wieder aufwecken. Oder ein heftiger Schlag auf den Kopf. Keiner weiß, wieso.

Gefahren

- **Verlorene Fee**
  Einzelgänger, Magisch, Verschlagen, Winzig
  Schaden: Purpurne Giftwolke 1W6 (*Lang, Durchdringung)*
  TP: 6 **Rüstung:** 1
  Besonderheiten: Fliegen
  Eine Fee, deren Freude vom Ei des Labartu gestohlen wurde.
  Instinkt Sich am Leiden anderer erfreuen
  - ○ Locke die Helden in die Falle eines größeren Monsters
  - ○ Versteck dich, wenn die Situation brenzlig wird
  - ○ Stiehl etwas Wichtiges
- **Belebter Riesenteddy**
  Furchterregend, Groß
  Schaden: Würgegriff 1W8 (*Kurz*)
  TP: 10 **Rüstung:** 2
  Schlecht gelaunte Riesenteddybären mit Knopfaugen und aufgerissenen Stellen, aus denen Wolle herausquillt.
  Instinkt Beute auseinandertreiben und fressen
  - ○ Setze ein verlorenes Körperteil wieder an
  - ○ Verschlinge etwas
  - ○ Stoße ein lautes, äußerst auffälliges Brüllen aus
- **Ei Labartus**
  Amorph, Externar, Magisch, Riesig
  Schaden: keiner
  TP: 20 **Rüstung:** 4, Magisch
  Ein gigantisches, schwarzes Ei mit einem inneren, rötlichen Glühen. Die Wurzeln der Bäume wachsen hinein.
  Instinkt Schlüpfen
  - ○ Gebäre die Perversion eines Kindheitswunsches, eines früheren Haustieres, oder eines Spielzeugs.
  - ○ Friss Magie
  - ○ Entfessle den Zorn des Waldes

bei Kritik, Fragen, und Anregungen: dschulis@googlemail.com

Der verwunschene Brunnen

Welche Charaktere sind noch nie durch einen Wald gewandelt, oder besser geirrt? Durstig und am Ende ihrer Kräfte? Doch da! Ist das nicht das Geräusch von plätschernden Wasser? Tatsächlich! Ein reich verzierter Brunnen mit herrlich klarem Wasser hat sich hinter der Baumgruppe versteckt. Das Wasser glitzert im fahlen Licht, das durch die Wipfel fällt, und weckt in den Charakteren das Bedürfnis endlich etwas zu Trinken.

Der Brunnen wurde von magiebegabten Wesen des Waldes verzaubert (Kobolde, Feen, Pixis, o.ä.). Jedoch nicht aus Boshaftigkeit, sondern aus purer Langeweile! Die Folgen nach dem Genuss des Wassers sollten nur das Charakterspiel etwas interessanter gestalten. Und der Effekt verschwindet nach einigen Stunden wieder. Sollte das Wasser weiter entfernt werden vor dem Trinken, verliert es den magischen Effekt.

1W20	Magischer Effekt
1	Der Charakter bekommt eine andere Hautfarbe (grün, gelb, orange,...)
2	Anstatt Worte kommen bunte Seifenblasen aus dem Mund
3	Der Charakter verliebt sich in einen anderen Charakter
4	Der Charakter bekommt Katzenohren und sagt nach jedem Satz „Miau“
5	Der Charakter kann nur noch singend antworten
6	Der Charakter behandelt das andere Geschlecht mit königlichem Respekt
7	Der Charakter kann nicht mehr aufhören über „dummes Zeug“ zu reden
8	Der Charakter muss zu allem einen Kommentar abgeben
9	Der Charakter wird betrunken
10	Der Charakter kann sich nur noch hüpfend fortbewegen
11	Der Charakter hat einen schrecklichen Schluckauf
12	Der Charakter sieht seine Mitstreiter mit lustigen Frisuren/Kopfbedeckungen
13	Der Charakter wechselt das Geschlecht
14	Der Charakter bekommt eine andere Haarfarbe
15	Die Augen des Charakters leuchten wie Scheinwerfer
16	Der Charakter kann nur noch tanzend kommunizieren
17	Über dem Charakter schwebt eine regnende Wolke
18	Der Charakter muss mit verdrehter Grammatik sprechen
19	Der Charakter kann nur noch rückwärts laufen
20	Der Charakter bekommt knöchellanges Haupthaar, sodass es ihm ständig im Gesicht hängt

Autor: Thava

Ein Beitrag für den WOPC 2017
in der Kategorie „Im Feenwald".

Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz

SZENARIO 2GO

EIN 1-SEITEN-SZENARIO

KRIEG IM FEENWALD

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 9-12

***Krieg im Feenwald** ist dazu gedacht, als kampagnenunabhängiges Abenteuer auf der **Insel der Stürme** (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon verwendet und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

HINTERGRUND

Im Knisternden Hain (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*) leben seit jeher einige freundliche, aber grundsätzlich scheue Feen aller vier Existenzebenen: Natur, Materie, Magie und Äther (siehe unten). Doch seit Kurzem liegen die Feen der verschiedenen Ebenen im Streit. Zum Leidwesen der übrigen Waldbewohner und Reisender spielen sie seitdem völlig verrückt.

ABENTEUERBEGINN

Die SC könnten Gerüchte über die durchdrehenden Feen hören, von einem ansässigen NSC um Hilfe gebeten werden oder selbst beim Durchqueren des Knisternden Hains auf die Feen stoßen (siehe Feenbegegnungen).

DIE FEEN UND DIE VIER EXISTENZEBENEN

Feen sind winzige, flugfähige Geschöpfe, die im Normalfall für Sterbliche unsichtbar, aber mittels Magie spüren-Probe oder Zauber bemerkbar sind. Sie können sich aus freien Stücken sichtbar machen oder sind es aus Versehen, wenn sie sich besonders unvorsichtig verhalten. Feen sind jeweils einer von vier Existenzebenen zugeordnet. Je nach Existenzebene wird ihre sehr mannigfaltige Erscheinung von einem subtil schimmernden Leuchten begleitet, das sogar noch kurz nachhallt, wenn sie weiterfliegen. Die Existenzebene bestimmt neben ihrem Aussehen außerdem ihre Lebenshaltung und die Werte, die ihnen am Wichtigsten sind:

Natur: Die Ebene des Lebens und der Instinkte dominiert über Materie. Typisches Aussehen: Zarte Elfengestalt und elfentypische Frisur, fröhlichbunte Kleidung, bunte Schmetterlingsflügel. Leuchten: grün.

Materie: Die Ebene der sichtbaren Substanz und berührbaren Realität dominiert über Magie. Typisches Aussehen: Gargylhafte, gedrungene Gestalt, lederne Haut, Drachenflügel, Lendenschurz. Leuchten: rot/braun.

Magie: Die Ebene der Logik, Alchemie und Wissenschaft dominiert über Äther. Typisches Aussehen: Alabasterfarbene, leuchtende Haut, weißes, silbernes oder goldenes Haar, weite, wallende Gewänder, zart durchscheinende Insekten- oder einfarbige Mottenflügel. Leuchten: weiß/gelb.

Äther: Die Ebene der Psyche, der Träume und des Unbestimmbaren dominiert über Natur. Typisches Aussehen: Geisterhafte, unbeständige Irrlichtgestalt, oft keine erkennbaren Körperteile und Flügel oder sich stetig ändernde Form, bspw. Fische oder Fabelwesen. Leuchten: blau.

FEENBEGEGNUNGEN

Im Knisternden Hain wird alle 2 Stunden mit PW 10 ermittelt, ob man eine feenhafte Begegnung hat. SC können auch mit gezielten Magie spüren-Proben oder Zaubern 1x pro Stunde eine Begegnung auslösen.

W20	EREIGNIS
1-3	Eine Naturfee foltert eine in einem Spinnennetz gefangene, vor Schmerz schreiende Materiefee mit spitzen Dornen.
4-6	Eine Materiefee wirft kleine Kieselsteine nach einer verletzten und Deckung suchenden Magiefee.
7-9	Eine Magiefee beschießt eine völlig verängstigt wirkende Ätherfee mit magischen Geschossen.
10-12	Eine Ätherfee verfolgt gespenstisch kreischend eine panisch im Zickzackkurs flüchtende Naturfee.
13-20	Einer der vier **Ebenensteinwächter** kommt auf die SC zu und bittet um Hilfe (siehe Textabschnitt oben rechts). **13-14:** Silia. **15-16:** Grem. **17-18:** Driane. **19-20:** Tadana.

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Begegnungsfee gerettet je 20EP; Gelöste Wächteraufgabe je 30EP; Konflikt für eine Seite entscheiden 50EP; Konflikt friedlich lösen 100EP; Für das Abenteuer 50EP

DIE EBENENSTEINWÄCHTER

Eine Fee jeder Existenzebene ist bereit, mit den SC in Kontakt zu treten und sie in den *Krieg im Feenwald* einzuweihen. Jede Seite im Konflikt will dasselbe: Den heiligen Ebenenstein der ihr überlegenen Ebene in ihren Besitz bringen und damit die anderen Ebenen dominieren, um den Krieg zu gewinnen. An einer friedlichen Lösung ist zunächst keiner interessiert.

Silia: Die bezaubernde und freundlich wirkende **Naturfee** bittet die SC, den **Ätherstein** für sie zu stehlen. Sie hütet den **Naturstein** – ein kleiner, wundervoll duftender und schimmernder Moosball.

Grem: Die direkt und etwas aufdringlich agierende **Materiefee** fordert von den SC, den **Naturstein** für sie zu rauben. Sie hütet den **Materiestein** – ein kleiner, rund geschliffener und glänzender Edelstein.

Driane: Die rational und sachlich argumentierende **Magiefee** will die SC überzeugen, den **Materiestein** für sie zu entwenden. Sie hütet den **Magiestein** – ein kleines, aus vielen Streben bestehendes Konstrukt, in dessen Mitte eine stetig leuchtende Lichtkugel gefangen ist.

Tadana: Die nachdenklich und verträumt anmutende **Ätherfee** wünscht sich von den SC, dass sie ihr den **Magiestein** bringen. Sie hütet den **Ätherstein** – eine kleine, in bunten Farben schillernde Glasmurmel.

EINEN EBENENSTEIN ERHALTEN UND ABLIEFERN

Die Ebenensteine können auf verschiedene Weise beschafft werden – der Kreativität sollten da keine Grenzen gesetzt sein! Bspw. können die Ebenensteinwächter ausgetrickst oder hintergangen, aber auch überzeugt oder um den Finger gewickelt werden. Hilft alles nichts, bleibt als letzte Option zu töten, doch in dem Fall werden Anzahl SC Feen der entsprechenden Ebene in den Kampf eingreifen.

Bekommt eine der vier Seiten den gesuchten Stein in die Finger, bedankt sich der Ebenensteinwächter und zerstört ihn. Dann werden die SC Zeuge, wie die nun viel mächtigeren Feen der unterstützten Ebene die nun unterlegene Ebene angreifen und zahlreiche Feen töten. Nach dem Massaker schließt sich der Ebenensteinwächter den SC als Begleiter an – die übrigen Ebenensteine sind nun wertlos, da das Gleichgewicht zerstört ist. Folglich werden nach und nach auch die anderen Ebenen unter die Kontrolle der Sieger geraten und sich der Knisternde Hain für immer verändern.

EINE FRIEDLICHE LÖSUNG?

Zunächst sollte es so aussehen, als ob eine friedliche Lösung des Konflikts nicht möglich sei – nur hartnäckige und ausgesprochen diplomatisch oder gewieft agierende Gruppen sollten es schaffen, die vier Ebenen wieder zu einen. Wie genau dies erreicht werden kann, sollte der SL von den Ideen seiner Gruppe abhängig machen. Denkbare Lösungen wären bspw. die vier Ebenensteinwächter zu einem diplomatischen Gespräch miteinander zu überreden und als Mediator zwischen den Fronten zu agieren (eigentlich weiß nämlich keiner, warum sie sich überhaupt streiten – wenn es einen Grund gab, ist dieser längst in Vergessenheit geraten); oder sich alle vier Ebenensteine anzueignen und gleichzeitig zu zerstören (Letzteres sollte den SC nicht zu schwergemacht werden). Die wieder versöhnten Feen aller Ebenen zeigen den SC aus Dank den Weg zu einem sehr alten, verborgenen Schatz (Anzahl SC x Beutetabelle M).

FEE									FÄHIGK.	ZAUBER	GK	GH	EP
NATURFEE	26	24	11	4	12	12	23	13	+1	*Einschläfern, Freund, Giftbann, Stolpern*	wi	19	157
SILIA	52	26	11	4	12	12	23	15			wi	34	366
MATERIEFEE	31	29	11	4	22	22	13	18		*Halt, Schleudern, Telekinese, Verlangsamen*	wi	31	190
GREM	62	31	11	4	22	24	13	18			wi	47	442
MAGIEFEE	26	24	11	4	12	22	18	23		*Blenden, Licht, Lichtlanze, Zaubertrick*	wi	25	171
DRIANE	52	26	11	4	12	22	18	25			wi	39	394
ÄTHERFEE	26	24	11	4	12	12	23	13	-2	*Flackern, Terror, Verwirren, Wahnsinn*	wi	21	181
TADANA	52	26	11	4	12	12	25	13			wi	34	414

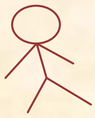
Inspiration: Leviathan – The Tone Rebellion, Zanzarah – Das verborgene Portal

Natürlich, es gibt böse Feen, die einem ans Leder wollen, aber auf der anderen Seite gibt's auch gute! Nur, viele von ihnen haben ein Faible dafür, einem Streiche zu spielen. Die meisten davon sind nervig, aber harmlos, aber einige schießen über das Ziel hinaus und könnten gar gefährlich werden. Seht her:

1. ❑ Die Schnallen an den Sätteln lösen, damit sie herunterfallen, wenn jemand aufsteigt
2. ❑ Nachts die Reste ihres Essens aufessen und es so aussehen lassen, als hätte es der gierigste unter ihnen gemacht
3. ❑ Ihnen mit Ruß Schnurbärte oder lustige Augenbrauen malen, wenn sie schlafen
4. ❑ Ihre Waffen nachts in die höchsten Bäume hängen
5. ❑ Dinge in ihre Schuhe stecken, zum Beispiel Spinnen, Bucheckern, Beeren oder ~~Krähenfüße~~ oder Schnecken
6. ❑ Auch gut: die Schnecken in ihre Wasserschläuche packen
7. ❑ Scharfe oder saure Kräuter in ihr Essen rühren
8. ❑ Ein Stinktier in ihren Schlafsack oder ihren Rucksack sperren
9. ❑ Sie mit Eicheln oder Kastanien bewerfen und es so aussehen lassen, als wären es Eichhörnchen gewesen
10. ❑ Jemandem etwas Wertvolles oder Wichtiges stehlen und es in das Gepäck eines anderen schmuggeln
11. ❑ Ihre Karte mit einer Strichmännchenzeichnung vertauschen
12. ❑ Eines der Reittiere mit schwarzer Asche anmalen, so dass es wie eine Kuh aussieht, und dann eine Glocke dranhängen – muuuh
13. ❑ Jemandem die Haare im Schlaf mit Honig einschmieren und auf die Ameisen warten
14. ❑ Jemandem mit hellen Haaren Kohlenstaub in die Bürste reiben
15. ❑ Einen Eimer mit Schlamm oder Brackwasser in einen Baum hängen und warten, bis jemand darunter steht
16. ❑ Einige Pfeile des Bogenschützen mit Stöcken gleicher Länge ersetzen
17. ❑ Jemandem ein Beinchen stellen, wenn er gerade über Baumstämme oder große Steine hinweg steigt
18. ❑ Den Inhalt ihrer Beutel vertauschen
19. ❑ Jemandem unbemerkt Essen vom Teller stehlen und jemand anderen damit bewerfen
20. ❑ Die Nähte ihrer Hosen lockern
21. ❑ Zielscheiben auf die Rüstung des Kriegers malen
22. ❑ Pech oder Schleim in einen Helm schmieren
23. ❑ Die Schnürsenkel zusammenbinden
24. ❑ Schwere Steine in Beutel, Rucksäcke oder Köcher packen
25. ❑ Mehrmals nachts Alarm auf ihren Kochtöpfen schlagen
26. ❑ Juckpulver!
27. ❑ Giftefeu nachts in der Unterwäsche stecken
28. ❑ Ihren Tabak durch etwas ersetzen, das bestialisch stinkt, wenn es brennt
29. ❑ Die Beschriftungen (zum Beispiel auf Tränken) tauschen oder sie in eine Sprache übersetzen, die sie nicht lesen können
30. ❑ Ihren Zunder nass machen, oder ihre Kleidung nass machen

Gut sind auch halluzigonene Pilze ...! (zu 6.)

Am lustigsten, wenn sich die beiden nicht mögen (zu 10.)



mit einer der ältesten Tricks im Buch, aber er funktioniert immer – deswegen steht er ja im Buch! (zu 23.)

ist aber gefährlich wenn es draußen friert ...! (zu 30.)

Memme! ☹

Anleitung: einfach Streich auswählen oder mit W20 zufällig einen bestimmen. Durchgeführte Feenstreiche abhaken. Wird ein abgehakter Streich erneut gewürfelt, einfach den nächsten „freien" aus der Liste nehmen.

Ein Opfer für den Mondbaum

Ein Traumlande-Intermezzo „Im Feenwald“
von Julia „JaneDoe“ Knobloch
Korrekorat: Julian Schröger, Layout: Gina Maria Wolf, Lektorat: Volker Rattel
Hintergrund von Aopsan über Freepik.com
Nutzt die Regeln von FHTAGN – fhtagn-rpg.de

Hintergrund

In den Traumlanden liegt, nahe der wachen Welt, ein verzauberter Wald aus ungeheuren Eichen, deren grotesk verdrehte Äste ein dichtes Blätterdach formen. Die Düsternis wird vom phosphoreszierenden Licht eigenartiger Pilze erhellt. Der Boden ist moosig, große Insekten schwirren durch die Luft, es raschelt und wispert im Dickicht. Hier leben die verstohlenen Zoogs in Höhlen und Baumstämmen: kleine braune Geschöpfe die flink, neugierig und boshaft sind. Angeführt werden sie von den alten und weisen Zoogs, dem Rat der Weisen. Im Zentrum des Waldes steht auf einer Lichtung ein Kreis aus uralten bemoosten Steinen, die sich bis über das Blätterdach erheben. In der Umgebung des Kreises wachsen die Pilze dichter als anderswo und dort steht ein einzelner, unheimlicher Baum, dessen Samen einst vom Mond fiel und hier Wurzeln schlug. Aus dem vergorenen Saft des Mondbaums stellen die Zoogs einen berauschenden Wein her, der in ihren Stammesriten eine große Rolle spielt. Doch einmal in 100 Jahren beginnt der Saft zu versiegen und die Kraft des Baumes muss mit einem Blutopfer erneuert werden. Und wer käme dafür besser in Frage als der Erzfeind der Zoogs: Katzen.

Wie es beginnt

Die Charaktere sind abends auf der Straße unterwegs, als ihnen eine verletzte junge Katze vor die Füße fällt. Kein größeres Haus ist benachbart, das Tier scheint aus dem Himmel gefallen zu sein, wo ein heller Vollmond zu sehen ist. Ab 30% **Biologie** oder **Medizin**: die Wunden stammen nicht von einem bekannten Tier. Die Katze greint leise; wer sich um sie kümmert wird flehend angesehen. Mit **Erste Hilfe** kann man das Kätzchen retten, sonst stirbt es im Lauf der Nacht.

Träume bei Vollmond

In dieser Nacht träumen alle Charaktere gemeinsam den gleichen Traum (insbesondere beim ersten Ausflug in die Traumlande muss nicht gleich klar werden, dass es ein Traum ist). Sie laufen durch einen dichten Nebel, das Maunzen einer Katze ist vor ihnen zu hören. Sonst ist kaum etwas zu sehen. Sie erreichen ein Loch im Boden. 70 Stufen – die Stufen des leichten Schlummers – führen tief in eine Kaverne, die von Flammen ausgeleuchtet wird. Hier werden die Charaktere von zwei ägyptisch gekleideten und bärtigen Männern begrüßt, den Priestern Nasht und Kaman-Thah, die den Zugang zu den Ländern der Träume hüten.Betreten die Charaktere die Traumlande das erste Mal, erhalten sie zwei neue Fertigkeiten: **Träumen** (Grundchance = EN) und **Traumlandwissen** (Grundchance = Unnatürliches Wissen) – siehe FHTAGN Regelwerk.

Der Verwunschene Wald

Über die 700 Stufen und durch das Tor des tieferen Schlummers treten die Charaktere in den weiter oben beschriebenen Wald ein, den sie erforschen können. Ab 40% **Wahrnehmung** sieht man feine Blutspuren. Folgt man ihnen, gelangt man durch den dichten, sonderbaren Wald zu einer Stelle, an der sich ein Kampf abgespielt hat. Mit **Suchen** sind hier kleine Spuren erkennbar, die keinem bekannten Tier zugeordnet werden können, sowie Katzenhaare. Die Spuren führen zu der Lichtung mit dem Steinkreis. Finden die Charaktere die Spuren nicht, stolpern sie im Verlauf zufällig über den Mondbaum. Dann besteht jedoch eine Chance von den Zoogs bemerkt zu werden (Kräftemessen des schlechtesten Wertes in **Heimlichkeit** gegen die **Wachsamkeit** der Zoogs).

Der besorgte Bruder

Die Charaktere hören ein deutliches Knacken im Gebüsch. Ein zehnjähriger Junge kommt zum Vorschein. Er hat ein längeres Messer dabei und scheint etwas zu suchen. **Damio** ist der große Bruder des von den Zoogs gestohlenen Kleinkindes. Er sollte auf seine kleine Schwester aufpassen, ließ sie aber allein: sie verschwand. Da er weiß, dass die Zoogs gelegentlich Babys stehlen, machte er sich allein auf die Suche nach ihr. Er weiß vom Mondwein der Zoogs, aber nichts vom stattfindenden Ritual. Damio möchte mitkommen. Wird er weggeschickt, sucht er allein weiter.

Der Mondbaum

Am Rande des Steinkreises steht ein großer, bleicher, krank aussehender Baum, der sich von allen anderen Bäumen hier unterscheidet. Um ihn herum kann man Bewegung erkennen. Mit **Heimlichkeit** kommt man im Dickicht unbemerkt näher heran, ansonsten werden die Charaktere von den Zoogs entdeckt. Der Baum weist Spuren auf, die darauf hindeuten, dass er öfter angezapft wird, um seinen Saft aufzufangen. Um den Baum herum, auf Baumstämmen und in den Ästen, sind Dutzende kleiner, brauner Wesen versammelt, die entfernt an Ratten oder Eichhörnchen erinnern – Zoogs (**Traumlandwissen**). Die Zoogs machen auf kruden Flöten und Trommeln Musik. Am Baum steht ein geflochtener Käfig, in dem sich drei Kätzchen und ein etwa einjähriges Kind (Ersatz für die verlorene Katze). Das Kind weint. Daneben steht ein alter Zoog, der in einer flirrenden, trillernden Sprache scheinbar eine Art Ritual vollzieht. Reagieren die Charaktere nicht gleich, zieht der alte Zoog eine Katze aus dem Käfig und beißt ihr in den Hals. Das Blut des jammernden, ausblutenden Tieres verteilt er am Fuße des Mondbaums. Nur mit **Überzeugen** kann man Damio am Losstürmen hindern. Sollten die Charaktere entdeckt werden oder von sich aus auf die Lichtung treten, werden sie schnell von den Zoogs umringt. Sie haben nun verschiedene Möglichkeiten:

Verhandeln

Der alte Zoog unterbricht seine Zeremonie und es stellt sich heraus, dass er ein wenig die Menschensprache spricht. Er erklärt, warum der Mondbaum so wichtig für die Zoogs ist. Die Charaktere können verhandeln. So könnten sie ihr Blut als Opfer für den Mondbaum anbieten (ihr Tod ist nicht erforderlich – sie sind ja viel größer) oder anbieten, ein anderes Opfer herbeizuschaffen. Das erfordert aber einen Pakt mit den Zoogs, der mit berauschendem Mondwein besiegelt wird (Auswirkungen nach Spielleiterentscheid). Der Baum muss jedoch so oder so Blut erhalten.

Kampf

Greifen sie an, kämpfen sie zwar gegen kleine Gegner, diese sind jedoch deutlich in der Übermacht. Dabei ist zu beachten, dass die Charaktere vermutlich waffenlos sind.

Träumen

Etwas erträumen, das die Zoogs ängstigt oder als Waffe fungieren kann (kleiner Gegenstand bis 10 WP, größerer bis 49 WP, hausgroßer Gegenstand 50-199; lebende Wesen das Doppelte an WP).

Ablenkung

Ein Ablenkungsmanöver könnte genug Zeit geben, um die Katzen und das Kleinkind zu befreien. Um den schnellsten Weg aus dem Wald zu finden ist **Überlebenskunst** erforderlich oder Damios Hilfe.

Hilfe holen

Man könnte auch bei den nahegelegenen Dörfern außerhalb des Waldes Unterstützung durch Katzen holen. Da das aber eine Weile dauert, müßten die Zoogs solange hingehalten oder abgelenkt werden. Findet man eine Katze, kann diese in kurzer Zeit bis zu 1W20 weitere Katzen herbeirufen (Spielleiterentscheid).

Je nach **Ende** haben sich die Charaktere die Zoogs zum Freund – naja, zumindest zu Verbündeten auf Zeit – oder zum bitteren Feind gemacht. Retten sie die Katzen, haben sie sich die Freundschaft aller Katzen verdient. Sie können sich **Fremdsprache (Zoogs)** auf 5% notieren. Die Kinder können sie sicher nach Hause bringen, wo sich die Eltern erkenntlich zeigen.

Typischer Zoog
ST 3 **KO** 6 **GE** 19 **IN** 12 **EN** 11 **TP** 5 **WP** 11
Fertigkeiten: Athletik 45%,Ausweichen 40%, Heimlichkeit 65%, Militärwissenschaft (Land) 40%, Wachsamkeit 55%, Traumlandwissen 40%, Verfolgen (Geruchssinn) 50%.
Angriffe: Zubeißen 35%, Schaden 1. Schleuder 45%, Schaden 1W4.
Stabilitätsverlust: 0/1W3.

Weiser alter Zoog, Mitglied im Rat der Weisen
ST 2 **KO** 4 **GE** 13 **IN** 16 **EN** 16 **TP** 3 **WP** 16
Fertigkeiten: Ausweichen 35%, Fremdsprache (Menschensprache) 20%, Geschichte 45%, Heimlichkeit 45%, Traumlandwissen 75%, Unnatürliches Wissen 20%, Wachsamkeit 40%.
Angriffe: Zubeißen 20%, Schaden 1.
Rituale: Beherrscht mindestens 1W4 Rituale aus den Traumlanden.

Katze
ST 3 **KO** 4 **GE** 18 **EN** 10 **TP** 4 **WP** 10
Fertigkeiten: Athletik 65%, Heimlichkeit 80%, Wachsamkeit 55%, Traumlandwissen 25%, Verfolgen (Geruchssinn) 65%.
Angriffe: Krallen oder Biss 50%, Schaden 1.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:
   a. „Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

   b. „Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

   c. „Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

   d. „Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

   e. „Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

   f. „Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

   g. „Use", „Used" or „Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

   h. „You" or „Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License:
This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance:
By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration:
In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute:
If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright:
You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity:
You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification:
If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License:
Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License:
You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits:
You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply:
If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination:
This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation:
If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

In accordance with the Open Game License Section 8 „Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

PRODUCT IDENTITY
The following items are hereby declared Product Identity under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e): All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content.

Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Das Herimbruk – Kreatur im Feenwald (universell)

Nicht nur Feen und Kobolde leben im Feenwald, auch viele andere Kreaturen finden hier ihre Heimat, oft fast unbeachtet von den Menschen. Das Herimbruk ist eine dieser Kreaturen.

Von der Statur und den typischen Hörnern her erinnert ein Herimbruk an ein kleines, etwa einen Meter hohes Nashorn. Doch da hört es mit den Gemeinsamkeiten auch fast schon auf.

Ein Herimbruk ist von einem kurzen samtigen Pelz überzogen, der je nach Jahreszeit und Umgebung eine unterschiedliche Färbung aufweist: Im Winter ist der Pelz weiß, grau oder braun, je nachdem, ob in der entsprechenden Region viel Schnee fällt oder nicht. Im Frühling und Sommer überwiegen grünliche Töne und im Herbst färbt sich das Fell in ähnlichen Schattierungen wie die Bäume, die das Tier umgeben. Besonders wärmend ist der Pelz des Herimbruks nicht, aber als Schmuck für hochwertige Gewänder wird er gerne verwendet. Unbeschädigte Felle in schönen Farbschlägen können beträchtliche Summen einbringen.

Doch so einfach ist es mit dem Jagen nicht. Herimbruks leben einzelgängerisch und sind sehr scheu, sodass man sie unter normalen Bedingungen kaum zu Gesicht bekommt. Sie sind nicht angriffslustig, sondern gehen Menschen aus dem Weg. Wenn sie können, werden sie sich immer für die Flucht entscheiden. Da sie recht intelligente Tiere sind und die Anwesenheit von Menschen (und anderen Wesenheiten) noch nach langer Zeit riechen, fallen sie üblicherweise auch nicht auf Fallen oder Köder herein. Zudem ist es gar nicht so leicht, ein Herimbruk zu verletzten: Die Haut unter ihrem Pelz ist hart gepanzert und schwer zu durchdringen. Pfeile haben kaum eine Chance, und im Nahkampf werden die Hörner des Herimbruks zu gefährlichen Waffen.

Einmal im Jahr ändern die Herimbruks jedoch für wenige Wochen ihr Verhalten völlig: Während der Geburt und den ersten Lebenswochen der Jungen finden sich männliche und weibliche Tiere zu großen Kolonien von mehreren Dutzend Tieren zusammen, die ein weitläufiges Gebiet für sich in Anspruch nehmen und aggressiv verteidigen. Die Männchen bilden einen Ring um die Weibchen und Jungtiere und sorgen dafür, dass niemand zu ihnen vordringt. Gelingt dies dennoch, sind die Weibchen fast noch gefährlicher: Während der ersten Lebenswochen ihrer Jungtiere produzieren sie in ihren Speicheldrüsen ein Gift, das bei einem Biss in die Wunde gelangt und große Schmerzen sowie Lähmungserscheinungen auslöst. Gerade dieses Gift ist aber sehr gefragt: Es bildet die Grundlage für vielseitige Gegengifte und kann deshalb Leben retten. Doch es ist eine echte Herausforderung, das Gift zu beschaffen …

Abenteueransätze:

– Einen Herimbruk-Pelz für ein bestimmtes Kleidungsstück zu beschaffen, wäre eine lohnende Aufgabe und ein guter Grund, die SCs überhaupt in den Wald zu locken.
– Sehr viel schwieriger wäre der Auftrag, eine gewisse Menge Gift zu beschaffen. Wenn einer der Charaktere (oder eine andere Figur im Spiel) Opfer eines Gifts geworden ist, kann das jedoch die einzige Rettung sein. Vom Geld, das ein so potentes Mittel einbringen könnte, mal ganz abgesehen …
– Herimbruks bei der Jungtierpflege eignen sich auch als Zufallsbegegnungen. Die Spieler müssen sich dann mit ihnen auseinandersetzen oder einen großen Umweg in Kauf nehmen.
– Schwierig wird es, wenn das, was sie im Wald suchen, genau im Gebiet der Herimbruks liegt …